

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH BLAGUNG SIMO BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh :

MUNTHOFIAH

A510090252

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan ini pembimbing/ skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs.Saring Marsudi, SH., M.Pd

NIP/NIK : 19521121980031001

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Munthofiah

NIM : A 5100900252

Program Studi : PGSD

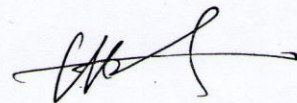
Judul Skripsi : **“MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH BLAGUNG KECAMATAN SIMO KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013”**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 21 Februari 2013

Pembimbing



Drs. Saring Marsudi SH., M.Pd
NIP. 19521121980031001

ABSTRAK

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH BLAGUNG SIMO BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Munthofiah, FKIP PGSD
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui media permainan monopoli. Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Subyek penelitian adalah peneliti dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi energi panas, bunyi, dan alternatif. Hal ini dapat dilihat dari 1) antusias belajar siswa dalam pembelajaran IPA sebelum diadakan tindakan sebesar 47,36%, pada siklus I sebesar 61,15%, di akhir siklus mencapai 89,47%, 2) ketekunan dalam mengerjakan tugas sebelum diadakan tindakan sebesar 68,42%, pada siklus I sebesar 73,68%, di akhir siklus mencapai 94,73%, 3) Ulet dalam menghadapi kesulitan sebelum diadakan tindakan sebesar 31,57%, pada siklus I sebesar 52,63%, di akhir siklus mencapai 84,47%, serta 4) menciptakan lingkungan yang kondusif sebelum ada tindakan sebesar 47,36%, pada siklus I sebesar 73,68%, dan di akhir siklus mencapai 89,47%. Hasil tes yang dilakukan di akhir proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa pada materi energi panas, Bunyi dan alternatif. Sebelum diberikan tindakan kelas, hasil belajar siswa hanya mencapai 47,36%, pada siklus I mencapai 73,68% sedangkan di akhir tindakan hasil belajar siswa mencapai 84,21%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan monopoli dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata kunci : *motivasi, hasil belajar, media permainan monopoli.*

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH BLAGUNG SIMO BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan yang berusaha untuk membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, rasio, intelektual dan kepribadian dalam rangka manusia seutuhnya.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA hanya 47,36%, hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPA yaitu 70, dari 19 siswa yang mencapai KKM hanya 9 siswa. Dengan melihat hal itu siswa di kelas belum termotivasi untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajaran, selama pembelajaran berlangsung metode yang digunakan adalah metode ceramah dan siswa tidak pernah mengajukan protes atau bertanya. Diskusi kelas jarang dilaksanakan secara interaktif dan jarang menggunakan media pembelajaran. Motivasi belajar siswa yang rendah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang cenderung rendah juga. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian yang memerlukan kerjasama antara guru kelas IV dan peneliti untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran IPA sehingga dapat dikaji dan dituntaskan. Sesuai dengan permasalahan di kelas IV MIM Blagung, Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Permainan Monopoli Pada Kelas IV MI Muhammadiyah Blagung."

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA?”

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran melalui media permainan monopoli yang dilakukan oleh guru. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi perbaikan proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui media permainan monopoli.

Landasan Teori

Pengertian Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno (2008: 1) mengemukakan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Menurut Sardiman A.M.(2009: 75) berpendapat : motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek yang belajar itu tercapai.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Sri Sulistyorini (2007:39) berpendapat: “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Leo (2008:1-19) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (Correct) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (true), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (valid) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (true). IPA merupakan salah satu dari banyak jenis ilmu pengetahuan yang mengandung tiga hal, yaitu: proses (usaha manusia memahami

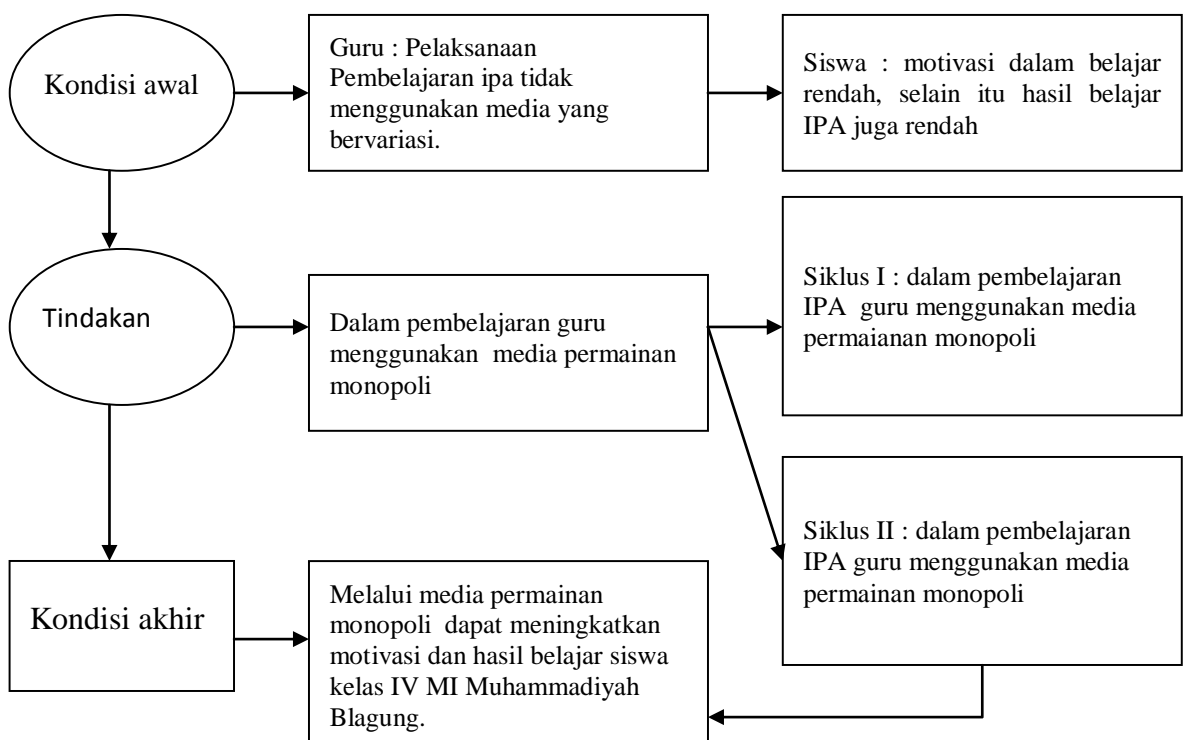
alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar), dan produk (kesimpulan benar).

Media Permainan Monopoli

Arsyad (2009: 3) “Media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau penghantar. Dalam bahasa arab (*wa saail*) artinya perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima”. Gerlach & Elye (dalam Arsyad, 2009: 3) bahwa media secara garis besar adalah “manusia, materi atau kejadian yang membantu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap”. Dengan kata lain media cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronika untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal didunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Permainan ini menggunakan konsep monopoli yang dalam teori ekonomi merupakan penguasaan pasaran oleh peniaga tunggal tanpa adanya persaingan.

Kerangka Pemikiran



Hipotesis Tindakan

Penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR)

Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Muhammadiyah Blagung Simo Boyolali

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2012 sampai dengan Februari 2013.

Subjek Penelitian

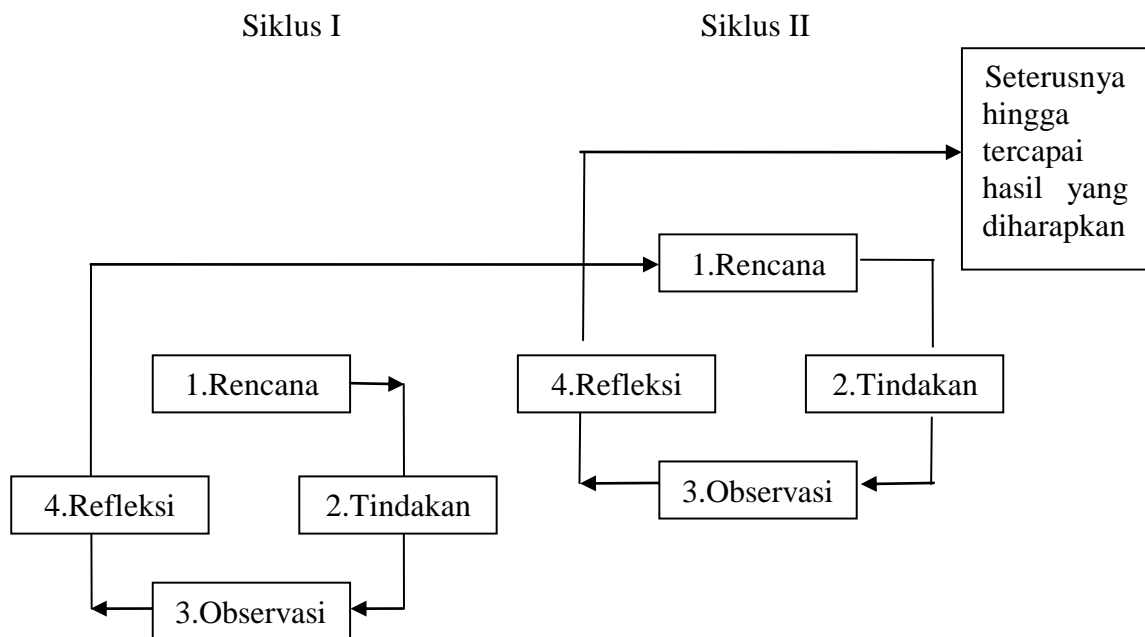
Subjek yang melakukan tindakan dalam penelitian ini adalah peneliti dan Guru IPA kelas IV. sedangkan subjek yang menerima tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Media Permainan Monopoli .

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam siklus sebagai berikut:



Gambar 1
Proses Penelitian Tindakan
E. Mulyasa (2009:73)

Gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan media permainan *monopoli* dan membuat RPP.
- 2) Merancang skenario strategi pembelajaran.
- 3) Mengembangkan alat bantu dalam rangka implementasi PTK.
- 4) Menganalisis alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
- 5) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.

b. Tahap Tindakan (*acting*)

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan LKS.
- 2) Siswa bekerja secara kelompok untuk mengamati, menyelidiki serta menemukan. Siswa mempresentasikan hasil penemuannya.
- 3) Guru mengadakan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berorientasikan pada kenaikan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa.

d. Tahap Refleksi (*Refleksing*)

Refleksi bertujuan menganalisa kegiatan pembelajaran pada siklus pertama untuk dilakukan perbaikan demikian seterusnya hingga tercapai hasil sesuai yang diharapkan.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: data kuantitatif dan data kualitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Validitas Data

Validitas yang peneliti gunakan adalah validitas isi. Validitas isi akan dilakukan dengan membandingkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan butir soal. Soal akan valid jika menjawab indikator pembelajaran pada RPP. Tes valid jika mengacu pada indikator pada RPP.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif mempunyai tiga buah komponen yaitu: sajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Indikator Pencapaian

Dalam penelitian ini dapat diketahui tingkat keberhasilan berdasarkan:

Tabel Indikator pencapaian

No	Indikator	Ketercapaian Akhir	Cara mengukur
1.	Motivasi belajar yang diukur melalui: 1) Antusias belajar yang tinggi 2) Ketekunan dalam mengerjakan tugas 3) Ulet dalam menghadapi kesulitan 4) Menciptakan lingkungan yang kondusif	$\geq 75\%$ $\geq 75\%$ $\geq 75\%$ $\geq 75\%$	Dihitung dari jumlah siswa yang melakukan kegiatan tersebut,
2.	Hasil belajar	$\geq 75\%$	Dihitung dari jumlah siswa yang telah mendapatkan nilai lebih dari KKM (70)

Hasil Dan Pembahasan

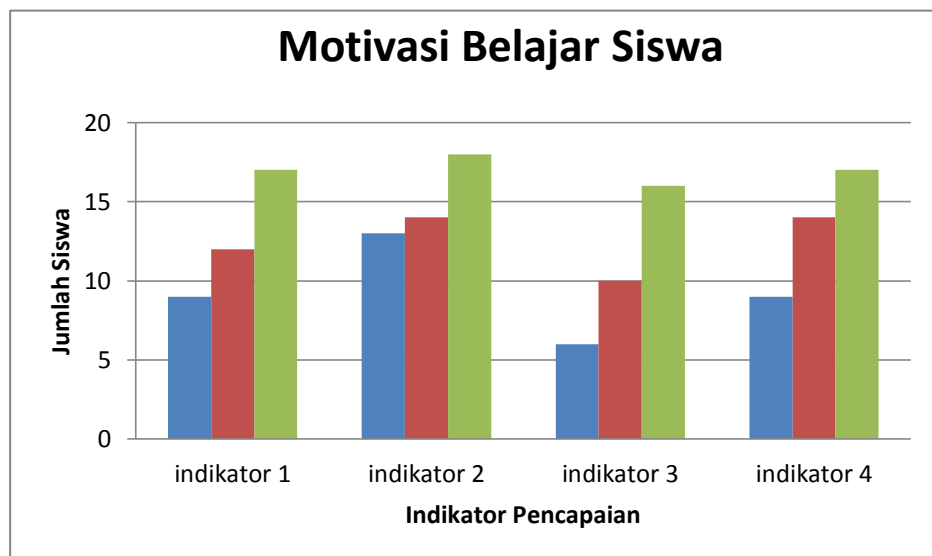
1. Motivasi Siswa

Tabel 1

Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA

NO	Aspek yang dinilai	Persentase Pencapaian		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Antusias Belajar Siswa	47,36%	63,15%	89,47%
2	Ketekunan Dalam mengerjakan tugas	68,42%	73,68%	94,73%
3	Ulet dalam menghadapi kesulitan	31,57%	52,63%	84,21%
4	Menciptakan lingkungan yang kondusif	47,36%	73,68%	89,47%

Motivasi siswa yang dibuat sebelum dan sesudah penelitian di atas mendukung hipotesis tindakan. Media Permainan Monipoli dapat meningkatkan Motivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Motivasi siswa dalam pembelajaran IPA selama II siklus disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Dari tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Dari siklus I sampai siklus II motivasi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA semakin meningkat.
- 2) Pada akhir penelitian, antusias belajar Siswa mencapai 89,47%.
- 3) Pada akhir penelitian, ketekunan dalam mengerjakan tugas mencapai 94,73%.
- 4) Pada akhir penelitian, Ulet dalam menghadapi kesulitan mencapai 84,21%.
- 5) Pada akhir penelitian, aktivitas menciptakan lingkungan yang kondusif mencapai 89,47%

2. Hasil belajar

Hasil belajar setiap siklus yang telah dijelaskan di atas sangat mendukung hipotesis tindakan. Media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung.

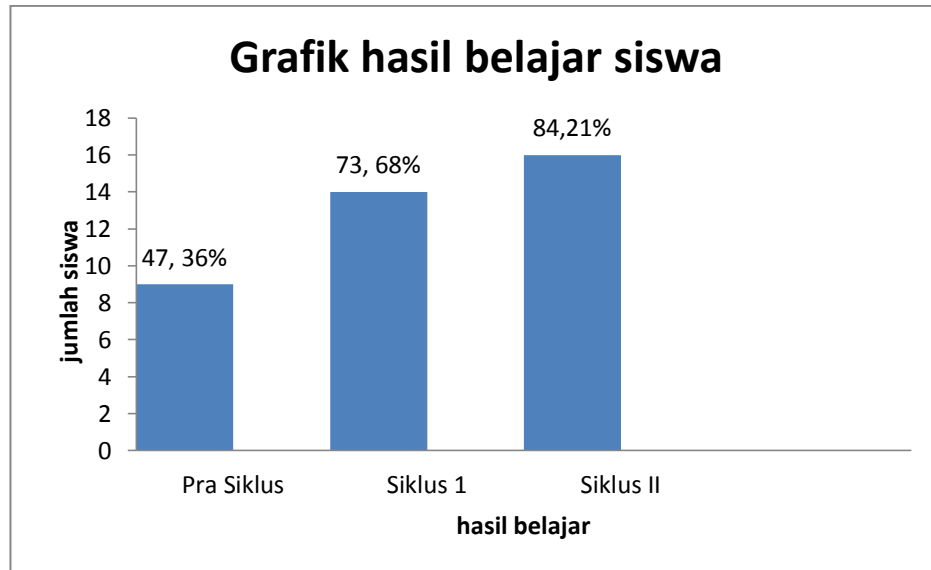
Perubahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang sudah mencapai KKM disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel

Prosentase Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA
Melalui Media Permainan Monopoli

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
47,36%	73,68%	84,21%

Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada tabel disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui Media Permainan Monopoli mengalami peningkatan untuk setiap siklus. Pada siklus I daya serap siswa sebesar 73,68% hasil belajar pada siklus I tersebut mengalami peningkatan dari pada pra siklus yang daya serapnya hanya 47,36% . Pada siklus II hasil belajar siswa sudah melebihi indikator pencapaian dengan daya serap sebesar 84,21%.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang meliputi memiliki Antusias belajar siswa meningkat 26,32% dari 63,15% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang memiliki antusias belajar bertambah 5 siswa dari 12 menjadi 17 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki antusias belajar tinggi. Ketekunan dalam mengerjakan tugas meningkat 21,05% dari 73,68% menjadi 94,73%. Artinya jumlah siswa dapat yang tekun dalam mengerjakan tugas bertambah 4

siswa dari 14 menjadi 18 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tekun dalam mengerjakan tugas. Siswa yang ulet dalam menghadapi kesulitan meningkat 31,68% dari 52,63% menjadi 84,21%. Ini artinya jumlah siswa yang ulet dalam menghadapi kesulitan bertambah 6 siswa dari 10 menjadi 16 siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian siswa ulet dalam menghadapi kesulitan. Siswa yang menciptakan lingkungan kondusif meningkat 15,79% dari 73,68% menjadi 89,47% ini artinya jumlah siswa yang dapat menciptakan lingkungan kondusif dikelas bertambah 3 siswa dari 14 siswa menjadi 17 siswa. Ini menunjukkan sebagian besar siswa sudah dapat menciptakan lingkungan kondusif dikelas.

- 2) Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan, yaitu sebesar 10,53% dari 73,68% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 dalam tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran secara individu bertambah 2 siswa dari 14 menjadi 16 Siswa.

Berdasarkan pembahasan terhadap hasil penelitian, dapat disampaikan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini memberikan gambaran nyata bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain dapat berasal dari guru maupun siswa. Dalam hal ini faktor yang bersumber dari guru meliputi: pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media dalam proses pembelajaran, kelengkapan sumber belajar, dan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Faktor lain yaitu berasal dari siswa misalnya, minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara beriringan, maka akan tercipta iklim pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru, melainkan adanya kerja sama dan interaksi yang baik antara siswa dengan guru.

- 2) Penelitian ini juga membuktikan bahwa motivasi belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media permainan monopoli. Maka dari itu, media permainan monopoli ini dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Saran

1. Kepala sekolah

Kepala sekolah perlu mengikutsertakan guru dalam program-program pelatihan yang lebih spesifik dengan mengacu pada kompetensi-kompetensi guru yang selalu disesuaikan dengan kebutuhan guru kelas dan perkembangan dalam strategi pembelajaran.

2. Guru kelas IV

- a. Guru Kelas IV agar menggunakan Media Permainan Monopoli dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar khususnya siswa kelas IV MI Muhammadiyah Blagung.
 - b. Guru hendaknya menggunakan strategi, metode dan Media pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya melaksanakan penelitian dengan memperluas fakto-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Daftar Pustaka

- A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- E. Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- Hamzah B. Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sulistyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Karya.
- Sutrisno, Leo dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Depdiknas.